

SAN DONATO WOW!!!

La promozione turistica del Quartiere San Donato di Torino come motore dello sviluppo locale e della rigenerazione urbana

Autore: Arch. Alberto Brasso

Studio di pianificazione e progettazione Alberto Brasso Architetto - Torino

Abstract

Un percorso inedito alla scoperta del territorio del quartiere San Donato di Torino, delle sue bellezze e potenzialità turistiche, in cui i valori culturali possono aprire nuove visioni del futuro.

Il Progetto San Donato Wow!!!

La storia che qui si vuole raccontare è quella di una sorta di scommessa, partita alcuni anni fa quasi per caso e poi divenuta progetto, impegno, occasione concreta di possibile sviluppo di un territorio.

La storia ha come scenario Torino, capoluogo del Piemonte e principale centro del nord-ovest italiano, città reale culla della dinastia dei Savoia e prima capitale d'Italia, però non riguarda come si potrebbe pensare il suo centro storico ed i suoi simboli più noti: non riguarda la Torino della Mole Antonelliana, delle sue vie squadrate a memoria del castrum romano, dei suoi portici, delle piazze regali, delle chiese e dei palazzi barocchi, la Torino del cinema e dell'automobile, della Sindone e del suo mistero. Per raccontare la nostra storia dobbiamo lasciare la zona centrale e spostarci un po' ad ovest, fuori dalla città vecchia, oltre Piazza Statuto, una delle principali ed auliche piazze cittadine nota per la sua cortina di edifici neoclassici, ed inoltrarci nel Quartiere San Donato, uno degli antichi borghi extramuranei che l'espansione della città ha inglobato tra la fine dell'Ottocento e i primi anni del Novecento.

Qui andremo alla ricerca di una città diversa con tante sfumature, realtà, curiosità da scoprire, in cui si connettono in un mix inaspettato la città elegante e raffinata, ma anche quella più popolare ed operaia, la città dei santi sociali e della Resistenza, la città della tradizione e dell'innovazione.

Al centro del Quartiere si trova l'Istituto Comprensivo Pacinotti, che è il protagonista della nostra storia, in quanto soggetto proponente e capofila del progetto che qui presentiamo. Nato nel 2000 e composto da due Scuole dell'Infanzia, tre scuole Primarie ed una Scuola Secondaria di I grado con oltre 1500 studenti, l'Istituto si è definito negli anni come "scuola interculturale", vista la presenza al suo interno di studenti provenienti da più di trenta paesi del mondo. Fra le molte iniziative sviluppate, la scuola è stata promotrice nell'attivazione di diverse iniziative per il territorio, rispondendo ai reali bisogni derivanti dal contesto multiforme in cui è calata, primo fra tutti quello dell'inclusione dei figli delle numerose famiglie straniere

10 - 14 maggio

CONFERENZA
ESRI ITALIA
2021
DIGITAL WEEK

arrivate nel quartiere. Con la Secondaria “Pacinotti” inoltre negli ultimi anni si è investito su alcuni progetti incentrati sulla conoscenza del territorio del Quartiere, perché – come è facile riscontrare parlando con gli studenti – pochi di loro, italiani e non, conoscono il proprio piccolo mondo, lo spicchio di città in cui vivono, in cui vanno a scuola, si incontrano con gli amici, vanno a passeggio o a fare la spesa con le proprie famiglie. In particolare, l’interesse per il territorio ed il Quartiere è nato con la partecipazione nel 2017 al progetto UNESCO dedicato all’Anno Internazionale del Turismo Sostenibile e dello Sviluppo: da qui, iniziando con una classe e poi con tutte le 15 della scuola ed i suoi 300 studenti, è nato il primo tassello dal quale si è poi originata la nostra storia attuale, con lo sviluppo del progetto “San Donato Wow!!!”.

L’opportunità di questo progetto ci è stata data nel 2019 dal Piano nazionale “Cultura Futuro Urbano”, coordinato dalla “Direzione Generale Arte e Architettura Contemporanee e Periferie urbane” del MIBAC, il Ministero dei Beni Culturali, nato per promuovere iniziative culturali nelle periferie delle città metropolitane e nei capoluoghi di provincia di tutta Italia. Un piano d’azione di 25 milioni di euro per finanziare la realizzazione di nuovi servizi con l’obiettivo di migliorare la qualità della vita dell’intera collettività urbana, donando nuova personalità a territori urbani rimasti ai margini del sistema delle città. Un’iniziativa intersettoriale d’avanguardia, che invita alla collaborazione civica, un patto con la società civile che mira a promuovere nuove condizioni in cui i cittadini possano coltivare i propri talenti, non solo in ambito strettamente culturale ma anche e soprattutto umano.

“Cultura Futuro Urbano” ed in particolare la sua azione strategica “Scuola attiva la cultura” a cui abbiamo risposto ed ottenuto finanziamento vuole investire partendo dagli spazi ad uso pubblico delle scuole, così da renderle finalmente fruibili alla collettività per promuovere cultura e riconoscere la bellezza intorno a noi. Perché, come diceva lo slogan del Piano, la “cultura crea bellezza”. E noi abbiamo pensato che in questo Quartiere la bellezza esista davvero, ma vada riscoperta, resa visibile agli occhi ed al cuore delle persone che lo abitano!

L’idea di base da cui siamo partiti è molto semplice: una migliore conoscenza del territorio e delle sue potenzialità da parte di tutti i residenti può diventare elemento promotore di accoglienza, coesione sociale, inclusione, sviluppo culturale, turistico ed economico.

Se la scuola attiva la cultura, questa può attivare lo sviluppo locale del Quartiere e sviluppare le sue indubbe potenzialità turistico-culturali. Stimolando la collaborazione tra scuola, enti territoriali, cittadini e soggetti attivi in ambiti culturali, museali, sociali, *San Donato wow* mira a costruire strumenti e metodi per un’azione unitaria di sviluppo del territorio e per la creazione di una comunità di residenti coesa e partecipe. Il tema del turismo sostenibile è lo spunto per la partecipazione della rete e degli abitanti del quartiere: obiettivo è far crescere in questi ultimi la consapevolezza dei valori e del potenziale del territorio in cui vivono.

La scuola come promotore ha quindi coinvolto diversi soggetti pubblici e privati che sono localizzati e/o operano già stabilmente nel quartiere. sviluppando il dialogo e la costituzione di una rete collaborativa, che

oggi aggrega una ventina di partner: da enti del terzo settore, quali cooperative ed associazioni, ad istituzioni museali, dalla Circoscrizione 4 di Torino a società sportive, dall'Università della Terza Età a centri studi privati, dall'associazione commercianti a gruppi informali di cittadini, dalla Parrocchia a fondazioni bancarie e culturali.

All'inizio del percorso, con gli studenti della scuola siamo stati "esploratori urbani", abbiamo approfondito alcuni temi inusuali ed extracurricolari, come il viaggio, il turismo, la sostenibilità, per arrivare a capire che anche il nostro Quartiere poteva racchiudere bellezza e cultura, luoghi belli da apprezzare, conoscere e rispettare. Come diciamo nel nostro gergo, siamo andati "alla ricerca del WOW"... e da qui, arrivare a *San Donato Wow!!!* è stata naturale conseguenza.

in sintesi, attraverso il progetto abbiamo immaginato di far nascere:

- un esperimento di sviluppo locale di livello intermedio, né dall'alto né dal basso, che pone al centro il tema della cultura e che ha nella scuola il suo motore propulsivo
- un tentativo di elaborare un'inedita proposta culturale condivisa del territorio, in cui ciascun partner si mette a disposizione degli altri in un'ottica di sinergia e condivisione nell'ottica di un pensiero collettivo
- un'idea di possibile valorizzazione turistica e culturale del territorio, che parte dalla consapevolezza acquisita (o acquisibile) dei partner e della cittadinanza dell'esistenza del fattore wow su questo territorio.

Quando abbiamo scritto il progetto nel giugno 2019, quindi in un momento in cui nessuno di noi avrebbe potuto immaginare il Covid-19 e le sue tragiche conseguenze, ci eravamo posti le finalità e gli obiettivi strategici sopra descritti, definendo la attività che ci avrebbero consentito di raggiungerli. Oggi, a distanza di quasi due anni, siamo a raccontarvi di un progetto che necessariamente ha dovuto subire sensibili mutazioni ed indubbe rimodulazioni delle sue tempistiche e modalità, nonché dei prodotti e dei risultati ad esso collegati.

La chiusura della scuola e delle sue attività hanno imposto uno stop improvviso del progetto nel periodo del primo lockdown, durante il quale, dopo il disorientamento iniziale, abbiamo cominciato a ripensare a come modificare il progetto rispetto alle restrizioni imposte ed al necessario distanziamento sociale: ciò che pensavamo di fare dal vivo ed in presenza – laboratori, incontri, rappresentazioni teatrali, coreutiche e musicali, visite guidate del quartiere, esplorazioni urbane alla ricerca del wow, apertura degli spazi della scuola alla cittadinanza per formazione e conferenze – tutto è diventato impossibile... le soluzioni imposte dalla pandemia ci hanno quindi portato a immaginare di implementare maggiormente gli strumenti digitali e la presenza virtuale, già in parte inseriti nella stesura originaria, che potessero comunque permetterci di

raggiungere gli obiettivi prefissati, in attesa del ritorno alla piena normalità a cui noi tutti ancora oggi aspiriamo.

Il progetto presentato al Ministero racchiudeva tre focus principali necessari per sviluppare idee, creare contenuti, sperimentare tecnologie, in un'ottica di pianificazione partecipata tra i partner di progetto ed il territorio stesso:

- il primo mediante l'allestimento di alcuni spazi interni della scuola, dotandoli di nuovi arredi e strumenti tecnologici adeguati al fine di una loro apertura all'uso dei partner della rete e dei cittadini come "collaboratorio", luogo di incontro, formazione ed incubazione per la progettazione e la realizzazione di progetti, eventi ed iniziative culturali del quartiere di arte, musica, cinema, teatro, in un'ottica di sostenibilità e responsabilità sociale;
- il secondo mediante la realizzazione di un portale internet di progetto, grazie al quale sviluppare la comunicazione interna ed esterna tra i partner e la cittadinanza, al fine della più ampia condivisione ed informazione delle iniziative culturali svolte nel Quartiere;
- il terzo mediante la realizzazione di una piattaforma geografica web-gis, che potesse agevolare l'individuazione, la mappatura e la gestione degli elementi di valore e di interesse storico, artistico, culturale e sociale del quartiere (gli elementi WOW), nonché permettere la loro conoscenza diffusa mediante mappe tematiche (storia, architettura, enogastronomia, cultura, arte) ed itinerari turistici del quartiere

Al momento attuale, fermo restando che i lavori di riqualificazione della scuola sono stati realizzati durante il 2020 ed i nuovi locali già allestiti sono in attesa di poter essere inaugurati ed aperti appena possibile alle attività scolastiche ed a quelle rivolte alla cittadinanza, la maggiore attenzione è rivolta alla realizzazione dei prodotti digitali del progetto.

Pensando a come realizzare la nuova piattaforma on-line del progetto, l'ispirazione che è venuta (a Luca Rigano, per la cronaca) è stata quella di utilizzare lo stesso approccio usato dai servizi di streaming riguardanti il settore dell'intrattenimento, e che ha permesso in tempi di pandemia che la quantità di servizi e vantaggi per degli utenti sia notevolmente cresciuta. Anche la nostra idea di piattaforma per San Donato Wow è simile... un portale web di semplice utilizzo, in cui sono presenti molti argomenti, tante visioni, numerose storie che possono essere aggiunte ed aggiornate nel corso del tempo: ed allora il riferimento a Netflix (per chi non l'avesse riconosciuto) è stato immediato, immaginando così una piattaforma di Quartiere per mettere insieme modalità diverse di lettura ed interpretazione del territorio.

Nella seguente figura 1, presentiamo il panel dei principali ambiti tematici del portale www.sandonatowow.it: l'ambito "Formazione" (ovviamente svolta a distanza), l'ambito "Scuola e didattica" e l'ambito "Territorio del Quartiere San Donato".

10 - 14 maggio

CONFERENZA
ESRI ITALIA
2021
DIGITAL WEEK

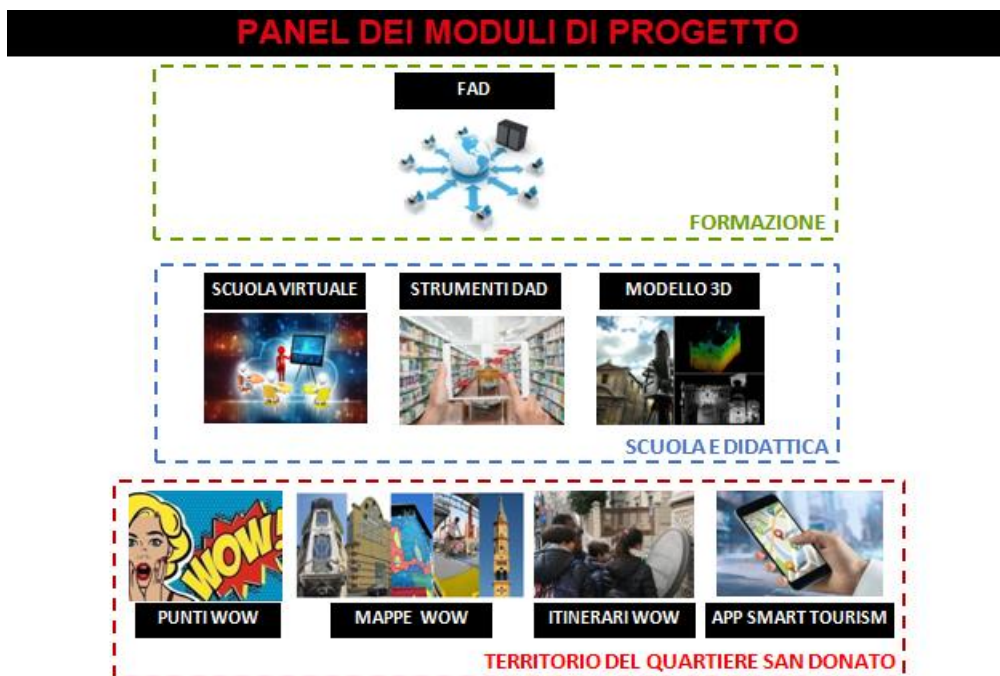


Figura 1. Panel degli ambiti tematici del portale internet "San Donato wow!!!"

In particolare, per gli ambiti relativi a scuola e territorio, sono stati progettati e sviluppati alcuni prodotti e servizi specifici, volti al raggiungimento degli obiettivi di progetto e che sono illustrati nella seguente figura 2:

10 - 14 maggio

CONFERENZA
ESRI ITALIA
2021
DIGITAL WEEK

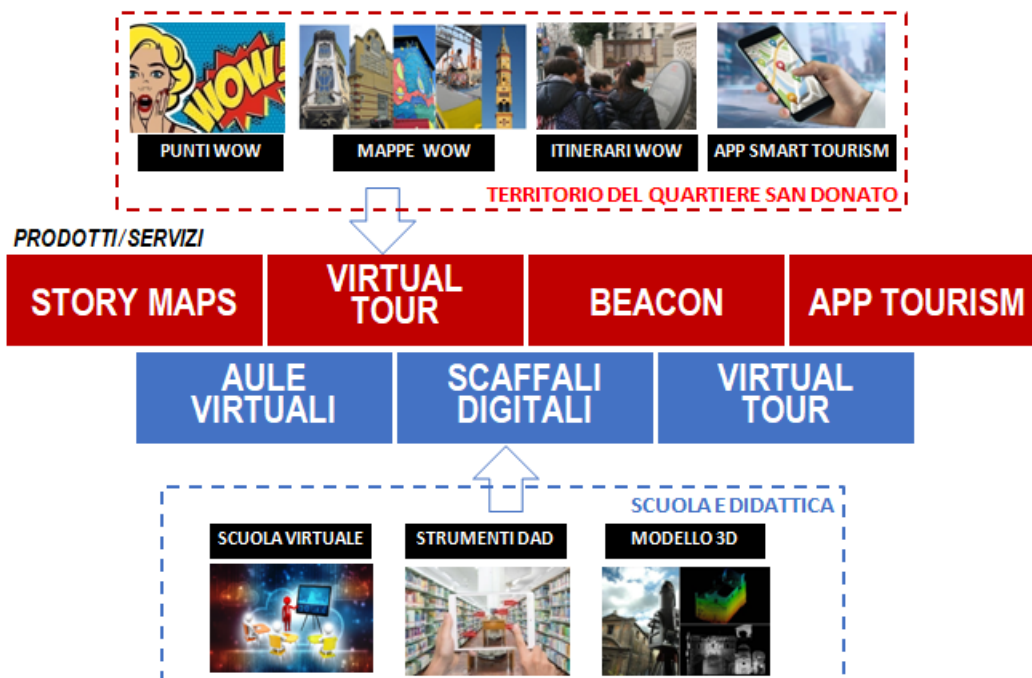


Figura 2. Sintesi dei prodotti/servizi realizzati per gli ambiti tematici "Scuola" e "Territorio"

Questi nuovi output digitali sono stati pensati da un lato per sviluppare la conoscenza e la fruizione sia degli spazi interni della scuola Pacinotti, che del territorio di San Donato.

Una soluzione utilizzata in entrambi gli ambiti è stata quella dei **Tour Virtuali**, strumento che consente di creare percorsi realistici da esplorare direttamente online e da qualsiasi tipo di device: grazie all'unione di scansioni a 360, viene restituita una riproduzione perfettamente corrispondente alla realtà dei luoghi, sia che si tratti di ambienti chiusi che di spazi all'aperto, arricchita di contenuti multimediali al fine di renderla vera e propria esperienza di comunicazione e fruizione attiva e coinvolgente.

In tempi di pandemia, con la scuola chiusa per molto tempo, il **Virtual Tour della Scuola Pacinotti** è servito per permettere la visita all'edificio scolastico da parte delle famiglie che, in previsione del nuovo anno scolastico, dovevano iscrivere i propri figli al primo anno del ciclo della scuola secondaria, in una sorta di "Open Day virtuale". Lo stesso modello virtuale verrà utilizzato anche per nuovi servizi per gli studenti, collegando per esempio un ulteriore ambiente scolastico virtuale, che possa incontrare da parte loro maggiore interesse ed engagement. Non sappiamo ancora se i nostri ragazzi potranno tornare alla piena normalità, ad incontrarsi, a seguire le lezioni in presenza, a vivere la loro completa vita relazionale nelle loro classi: il modulo di **Aula Virtuale** consente loro di accedere in ogni momento ad un modello tridimensionale della propria aula, per rivivere almeno in parte la socialità dell'ambiente scolastico. Quanto realizzato dal progetto, permette a tutti gli studenti della Scuola Pacinotti - partendo dal virtual tour della scuola - l'accesso

10 - 14 maggio

CONFERENZA
ESRI ITALIA
2021
DIGITAL WEEK

alla propria classe virtuale, in cui incontrare i compagni ed i docenti, scambiarsi saluti ed informazioni, consentendo loro di rivivere in modalità “*gaming*” la vita di classe come in un vero videogioco!

All'interno delle Aule Virtuali non ci si incontra solamente con i propri compagni: come in tutte le vere aule scolastiche, ogni studente può trovare sugli **Scaffali Digitali** i materiali per la propria formazione: libri di testo, approfondimenti e video-lezioni create dai docenti, distinti per tipologia e materia con il collegamento a Google Classroom.

Allo stesso modo, anche per il territorio di San Donato sono stati realizzati specifici output digitali, primi fra questi diversi tour virtuali, che hanno con l'obiettivo di aumentare la conoscenza e la possibilità di fruizione di alcuni luoghi significativi del Quartiere, come per esempio il Museo Faà di Bruno ed il campanile della Chiesa di Santa Zita, il padiglione “Guscio” del MACA – Museo A come Ambiente, il complesso della “Piazza dei Mestieri”, lo spazio multifunzionale della “Cartiera”, alcuni negozi di Via San Donato. Per ciascuno di essi, il **virtual tour** possiede valori ed intenti diversi, che vanno dalla mera possibilità di accesso in qualsiasi momento, a finalità di promozione commerciale o turistica, al mantenimento in vita di mostre temporanee già disallestite (nel caso del MACA) fino al superamento delle barriere architettoniche (vedi la salita fino ai 58 metri del campanile di Santa Zita, attraverso piccole scale interne, con passaggi arditi ed impossibili a chi soffre di cuore o di vertigini).

Ovviamente la parte preponderante di lavoro relativo al Quartiere è collegata, come già detto, alla necessità di mappare il territorio per rispondere all'obiettivo della sua valorizzazione in termini culturali e turistici: in quest'ambito sono stati immaginate numerose attività, dalla mappatura alla lettura del territorio ed alla creazione di mappe tematiche del quartiere e la definizione di itinerari turistici.

Inizialmente, come accennato in precedenza, era stato pensato di affidare questo compito ad una piattaforma web-gis, ma durante la rimodulazione progettuale la nostra attenzione si è focalizzata sullo strumento delle **Esri Story Maps** ritenuto ideale per realizzare gli obiettivi di presentazione e descrizione del territorio del quartiere: rispetto ad una piattaforma web-gis classica (statica, preconfezionata, realizzata in backoffice da “addetti ai lavori” e poi messa in rete) le Story Maps permettono una concezione più aperta e collaborativa del lavoro di ricerca del wow, di realizzazione di output cartografici e rappresentazioni di percorsi turistico-culturali. Le Story Maps, in quanto strumento semplice ed alla portata di tutti, anche una volta terminato il progetto, permetteranno la creazione di nuovi contributi da parte dei vari soggetti della rete (in particolare della scuola, grazie ai lavori dei suoi docenti e studenti). In tale ottica esse sono state intese come potente strumento didattico ed educativo, per realizzare ulteriori “letture” del Quartiere rese accessibili dal portale del progetto, che in tal modo diventa luogo digitale di memoria, ed ulteriore strumento di engagement, progettualità e partecipazione in continuità con il progetto “San DonatoWow!!!”.

10 - 14 maggio

CONFERENZA
ESRI ITALIA
2021
DIGITAL WEEK

Dal'altro lato, l'introduzione nella scuola dello strumento delle Story Maps permette di sviluppare progetti didattici che possono impattare positivamente su diverse materie curriculari, quali la storia, la letteratura, l'arte, le scienze ed ovviamente la geografia. Tale processo di formazione dei docenti e degli studenti rientra anche negli obiettivi del progetto in corso, con la realizzazione di una sperimentazione con una classe (che si svolgerà nelle prossime settimane con la mappatura e rivisitazione personale degli studenti di storie di coraggio avvenute in diverse parti del mondo) e nella realizzazione di un modulo formativo per la creazione di StoryMaps che verrà realizzato in modalità DAD e pubblicato in rete sul portale internet di progetto.

Dopo aver individuato punti wow, itinerari turistici, raccontato le storie del Quartiere con Story Maps, e virtual tour, cosa ci serve ancora per visitare il Quartiere? Ovviamente una guida! Simpatica, divertente, sempre disponibile e che sappia mantenere vivo il nostro interesse, magari proponendoci un gioco... Tutto questo è "**San Donato Smart Tourism**", una app per smartphone e tablet Android, che permette di scoprire il Quartiere con una divertente e stimolante caccia al tesoro. Scoprire i punti wow, imparare nuovi particolari e curiosità, rispondere ai quiz gareggiando in bravura con i propri amici. La sperimentazione in atto nel progetto mette a disposizione la app con quattro itinerari wow, tutti da giocare per le vie del Quartiere. Infine, altra piccola sperimentazione riguarda l'uso dei **beacon** (piccoli trasmettitori in grado di segnalare la propria presenza ad un device mobile che si trovi nelle loro vicinanze) che serviranno per attirare l'attenzione dei visitatori su alcuni punti wow e fornire informazioni utili per approfondire la sua conoscenza, al pari di una guida che ci indica l'elemento imperdibile dell'ambiente che stiamo visitando.

Concludendo, *San Donato Wow!!!* ha l'ambizione di essere un progetto durevole, non fine a se stesso, che si può alimentare in futuro con il lavoro e le esperienze di tutti i partner.

Se l'approccio innovativo del progetto puntava, e ancora punta, a favorire la rigenerazione del quartiere tramite il tema turistico, attraverso la rimodulazione delle attività e dei relativi output si è quindi mirato a costruire strumenti in grado di favorire la maggiore conoscenza del territorio, nell'idea che se la comunità locale diventa consapevole della presenza di luoghi e specificità locali culturalmente rilevanti, tale valore può diventare punto di ripartenza post-pandemico per costruire idee, eventi, iniziative di valorizzazione del patrimonio locale sostenibili e responsabili.

E' questo l'augurio che ci facciamo e che facciamo a tutte le realtà turistiche del nostro Paese per il futuro, in cui il senso di comunità ed il concetto di identità sarà elemento tale rendere i cittadini orgogliosi dei propri luoghi e spontaneamente impegnati nella loro tutela e valorizzazione, in uno spirito di maggiore integrazione e di socialità ritrovata.

10 - 14 maggio

CONFERENZA
ESRI ITALIA
2021
DIGITAL WEEK

Parole chiave

Territorio urbano; sviluppo locale; turismo; partecipazione; engagement; progettualità; inclusione; rete partenariale; scuola attiva la cultura; cultura futuro urbano; MIBAC; Torino; Quartiere San Donato

Ambito del progetto e tempistiche di realizzazione

L'ambito territoriale del progetto è il Quartiere San Donato di Torino, sviluppato grazie al finanziamento del MIBAC relativo al bando "Scuola attiva la cultura" del Piano nazionale "Cultura Futuro Urbano".

Il progetto è in itinere, con conclusione delle attività previste per ottobre 2021.

Sitografia

http://www.aap.beniculturali.it/Cultura_Futuro_Urbano.html

<http://www.sandonatowow.it> (sito in costruzione – online da Giugno 2021)

<https://arcg.is/1iLX5r0> (Raccolta ArcGIS StoryMaps del Progetto San Donato WOW!!!)

Riferimenti Autori (StoryMaps)

Alberto Brasso – Studio Alberto Brasso Architetto

alberto.brasso@gmail.com

Luca Rigano – GeneGIS GI srl

l.rigano@genegis.net